

BASTON

Ce supplément gratuit à Consoles+ 49 ne peut être vendu séparément

**COUPS SPÉCIAUX,
FATALITÉS,
COMBOS,
FURIES,
TIPS...**

**36 PAGES SUR LES
MEILLEURS JEUX
DE BASTON!**

TEKKEN

MORTAL KOMBAT 3

KILLER INSTINCT

DRAGON BALL Z

TOSHINDEN

TEKKEN 2

VIRTUA FIGHTER REMIX

SAMURAI SHODOWN 2

RING OF FIGHTERS 95...



EXCLUSIF!

**LES JAQUETTES CD
SPECIAL TIPS POUR:
VIRTUA FIGHTER REMIX,
MORTAL KOMBAT 3,
TEKKEN ET TOSHINDEN**



Mignon
Komme tout,
ce MK 3 et
Même Kolosssal avec
ces tips et ces manip'
en veux-tu en voilà.



Playstation

Pour jouer avec Smoke, à l'écran d'introduction, avec Rayden, opérez une rotation dans le sens des aiguilles d'une montre avec le pad. Cela donne accès à l'écran d'Ultimate Kombat Kode, où il faut faire: R1 une fois, Triangle six fois, Rond neuf fois et Croix six fois. Cela correspond aux sigles de la photo. A l'écran d'introduction avec Rayden... Cheat mode 1: Carré, Croix, Triangle, Rond, Carré, Croix, L1, L2. Ensuite à l'écran du Kombat Kube, appuyez sur Haut. Cheat mode 2: Carré, Croix, Triangle, Rond, L1, L1, L2, L2, L1, L1. A l'écran du Kombat Kube, appuyez sur Haut.

Super Nintendo

Les boss ne sont jouables qu'en mode 2 joueurs. Pour obtenir la sélection aléatoire, placez-vous à l'écran de sélection des personnages et faites: Haut + Start. Pour la sélection discrète, opérer une rotation à 360° dans le sens inverse des aiguilles d'une montre avec le pad + Select. Les manipulations suivantes s'effectuent à l'écran de menu. Kool Stuff: Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, A, B, A. Kooler Stuff: Select, A, B, Droite, Gauche, Bas, Bas, Haut, Haut. Scott's Stuff: X, B, A, Y, Haut, Gauche, Bas, Droite, Bas. Sound Test: A, Y, B, X. Pour jouer en mode Tournai, faites: R + L + Start.



La plupart des manipulations sont à effectuer sur cet écran.

Motaro (SNIN et MD)

FIREBALL → + **HP**

GRAB → → + **LP**

TELEPORT ↓ ↑

TAIL WHIP ← + **LK**

Shao Kahn (SNIN et MD)

DASH → → + **LP**

UPPERCUT → → + **HP**

FIREBALL ← ← → + **LP**

LAUGH ↓ ↓ **HK**



Mercy, Babalité... kesako?

Soyez toujours rapide et placez-vous au bon endroit. Avant l'Animalité, il faut faire un Mercy au troisième round: **R** (↓ ↓) (éloigné de l'adversaire) au lieu d'une Fatalité. Pour les Friendship et Babalité, il faut gagner le dernier round sans bloquer. Les Pits se font très près dans "Shao Kahn's Tower", "Subway" et "Pit 3".

Megadrive

Pour jouer avec Smoke, à l'écran du logo MK3, faites: A, B, B, A, Bas, A, B, B, A, Bas, Haut, Haut. Les manip' s'effectuent à l'écran de présentation (menu). Le Cheat menu: A, C, Haut, B, haut, B, A, Bas. Pour accéder au menu secret: B, A, Bas, Gauche, A, Bas, C, Droite, Haut, Bas. Pour obtenir les Killer Codes, faites: C, Droite, A, Gauche, A, Haut, C, Droite, A, Gauche, A, Haut. Pour accéder au mode Tournai, maintenez la pression sur A + B + C et faites Start.



Les manipulations s'effectuent ici.

LEXIQUE

LP Coup de poing en bas.
HP Coup de poing en haut.
LK Coup de pied en bas.
HK Coup de pied en haut.
BL Blocage.
R Run (bouton pour courir)
LP (.....) Maintenez le bouton LP, faites la manip entre parenthèses, puis relâchez le bouton.

Remarque importante:

Si vous n'arrivez pas à faire une manipulation sur la Super Nintendo ou la Megadrive, essayez de l'effectuer en enclenchant les deux derniers mouvements simultanément. Par exemple, la Fireball de Shang Tsung serait alors: ← ← + HP au lieu de: ← ← HP.

Shang Tsung

CYRAX

BL BL BL

JAX

→ → ↓ **LP**

KABAL

LP BL HK

KANO

→ ← → **BL**

KUNG LAO

R R BL R

LIU KANG

360° Motion

NIGHTWOLF

↑ ↑ ↑

SEKTOR

↓ → ← **R**

SHEEVA

→ ↓ → **LK**

SINDEL

← ↓ ← **LK**

SONYA

↓ + **R + LP + BL**

STRYKER

→ → → **HK**

SUB-ZERO

→ ↓ → **HP**

SMOKE (pour MD)

← ← **LP**



Shang Tsung

FIREBALL (1)

← ← **HP**

FIREBALL (2)

← ← → **HP**

FIREBALL (3)

← ← → → **HP**

GROUND ERUPTION

→ ← ← **LK**

FATALITÉ 1 (près)

LP (↓ → → ↓)

FATALITÉ 2 (près)

LP (R BL R BL)

ANIMALITÉ (balayage)

HP (R R R)

BABALITÉ

R R R **LK**

FRIENDSHIP

LK R R ↓

PIT

↑ ↑ ← **LP**

Combos

LK HP HP LP ← +HK (27%)

HK HK ← +HK (19%)



Sindel

FIREBALL

→ → **LP**

AIR FIREBALL (en l'air)

↓ → **LK**

FLY

← ← → **HK**

SCREAM

→ → → **HP**

FATALITÉ 1 (balayage)

R R BL R BL

FATALITÉ 2 (près)

R R BL BL R+BL

ANIMALITÉ (balayage)

→ → ↑ **HP**

BABALITÉ

R R R ↑

FRIENDSHIP

R R R R R ↑

PIT

↓ ↓ ↓ **LP**

Combos

HK HP HP ↓ + HP Jump Kick
Air Fireball (40%)

HK HP HP LP HK (33%)

Jax

FIREBALL (1)

← → **HP**

FIREBALL (2)

→ → ← ← **HP**

CHARGING PUNCH

→ → **HK**

GRAB & PUNCH

→ → **LP**

BACK BREAKER (en l'air)

BL

GROUND SLAM

LK pendant 2 secondes

FATALITÉ 1 (près)

↑ ↓ → ↑ **BL**

FATALITÉ 2 (loin)

R BL R R **LK**

ANIMALITÉ (près)

LP (→ → ↓ →)

BABALITÉ

↓ ↓ ↓ **LK**

FRIENDSHIP

LK R R **LK**

PIT

↓ → ↓ **LP**



Combos

HK HK ↓ + HP HP BL **LP**
← + HP (33%)

HK HK B + HK (19%)



Kano

KNIFE TOSS

↓ ← **HP**

KNIFE SLASH

↓ → **HP**

ROLL

LK pendant 2 secondes

GROUND THROW

BL (les deux en l'air)

FATALITÉ 1 (près)

LP (→ ↓ ↓ →)

FATALITÉ 2 (balayage)

LP BL BL HK

ANIMALITÉ (près)

HP (**BL BL BL**)

BABALITÉ

→ → ↓ ↓ **LK**

FRIENDSHIP

LK R R HK

PIT

↑ ↑ ← **LK**

Combos

HP HP ↓ + **LP** ↓ + **HP**
Jump Kick Knife Slash
(37%)

HP HP → + **LP** Jump Kick
Knife Slash (31%)



Liu Kang

FIREBALL (bas)

→ → **LP**

FIREBALL (haut)

→ → **HP**

BICYCLE KICK

LK pendant 2 secondes

FLYING KICK

→ → **HK**

FATALITÉ 1

→ → ↓ ↓ **LK**

FATALITÉ 2

↑ ↓ ↑ ↑ **BL** + **R**

ANIMALITÉ (balayage)

↓ ↓ ↑

FRIENDSHIP

R R R ↓ + **R**

BABALITÉ

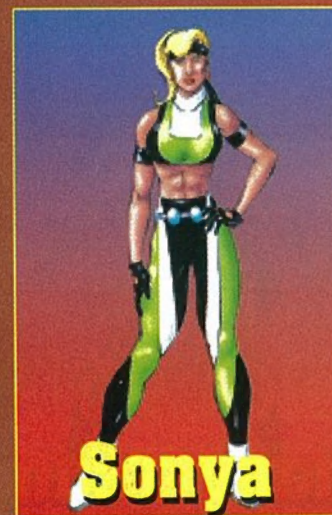
↓ ↓ ↓ **HK**

PIT

R BL BL LK

Combos

Bicycle Kick
HP HP BL LK LK HK LK
(48% dans un coin)
HP HP BL LK LK HK LK (36%)
HP LK LK HK LK (28%)



Sonya

PURPLE RINGS

↓ → **LP**

AIR PUNCH

→ ← **HP**

BICYCLE KICK

← ← ↓ **HK**

LEG GRAB

↓ + **LP** + **BL** (MD 3 bts ↓ + **LP** + **LK**)

FATALITÉ 1

BL + **R** (↑ ↑ ← ↓)

FATALITÉ 2

← → ↓ ↓ **R**

ANIMALITÉ (près)

LP (← → ↓ →)

FRIENDSHIP

← → ← ↓ **R**

BABALITÉ

↓ ↓ → **LK**

PIT

→ → ↓ **HP**

Combos

HK HK HP HP LP ← + **HP** (31%)
HK HK B + **HK** (19%)



Striker

GRENADÉ (basse)

↓ ← **LP**

GRENADÉ (haute)

↓ ← **HP**

BATON THROW

→ → **HK**

BATON TRIP

→ ← **LP**

FATALITÉ 1 (près)

↓ → ↓ → **BL**

FATALITÉ 2 (loin)

→ → → **LK**

ANIMALITÉ (balayage)

R R R BL

FRIENDSHIP

LP R R LP

BABALITÉ

↓ → → ← **HP**

PIT

→ ↑ ↑ **HK**

Combos

**HK HP HP LP Jump Kick
Baton Throw (50%)
LK LK B + HK (19%)**



Smoke

TELEPORT

→ → **LK**

HARPOON

← ← **LP**

INVISIBILITY

↑ ↑ **R**

FATALITÉ 1 (distance max.)

↑ ↑ → ↓

ANIMALITÉ (loin)

↓ → → **LK**

FATALITÉ 2 (balayage)

R+BL (↓ ↓ → ↑)

FRIENDSHIP

R R R HK

BABALITÉ

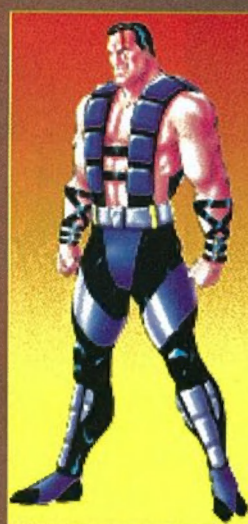
↓ ↓ ← ← **HK**

PIT

→ → ↓ **LK**

Combos

**Teleport Harpoon Uppercut (36%)
Harpoon HP HP LK HK LP (31%)
HK HK LP (19%)**



Sub-Zero

FREEZE

↓ → **LP**

ICE STATUE

↓ ← **HP**

ICE SHOWER 1

↓ → **HP**

ICE SHOWER 2

↓ → ← **HP**

ICE SHOWER 3

↓ ← → **HP**

SLIDE

← + **LP + BL + LK**

FATALITÉ 1 (balayage)

← ← ↓ ← **R**

FATALITÉ 2 (près)

BL BL R BL R

ANIMALITÉ (près)

→ ↑ ↑

BABALITÉ

↓ ← ← **HK**

FRIENDSHIP

LK R R ↑

PIT

← ↓ → → **HK**

Combos

**HP HP LP LK HK ← + HK
(30%)
HK HK ← + HK (19%)
HP HP ← + HK (18%)**

Cyrax

FILET

← ← LK

TELEPORTATION

→ ↓ BL



BOMB (près)

LK (← ← HK)

BOMB (loin)

LK (→ → HK)

AIR THROW (en l'air)

↓ → BL puis LP

FATALITÉ I

↓ ↓ ↑ ↓ HP

FATALITÉ 2 (près)

↓ ↓ → ↑ R

ANIMALITÉ (près)

↑ ↑ ↓ ↓

FRIENDSHIP

R R R ↑

BABALITÉ

→ → ← HP

PIT

R BL R

Combos

Bomb (près) Bomb (loin)
Uppercut Uppercut
HP HP HK HP HK ← + HK (30%)
HK HK B + HK (19%)

Sektor

TELEPORT

→ → LK

NORMAL MISSILE

→ → LP

HOMING MISSILE

↓ ← HP

FATALITÉ I (balayage)

LP R R BL

FATALITÉ 2 (moitié de l'écran)

→ → → ← BL

ANIMALITÉ (près)

→ → ↓ ↑

FRIENDSHIP

R R R R ↓

BABALITÉ

← ↓ ↓ ↓ HK

PIT

R R R ↓

Combos

Homing Missile
HP HP HK HK ← + HK (33%)
HP HP D + LP (19%)

Nightwolf

HATCHET

↓ → HP

ARROW

↓ ← LP

SHOULDER BASH

→ → LK

REFLECTOR

← ← ← HK

FATALITÉ I (près)

↑ ↑ ← → BL

FATALITÉ 2 (loin)

← ← ↓ HP

ANIMALITÉ (près)

→ → ↓ ↓

FRIENDSHIP

R R R ↓

BABALITÉ

→ ← → ← LP

PIT

R R BL

Combos

LK HP HP LP Hatchet (28%)
HK HP HP LP ← + HK (27%)
HK HK ← + HK (19%)



Sheeva

TELEPORT



GROUND STOMP



FIREBALL



FATALITÉ 1 (près)



FATALITÉ 2 (près)



ANIMALITÉ (près)



FRIENDSHIP



BABALITÉ



PIT



Combos

HP HP LP HK HK LK ⇐
+ HK (42%)
HP HP LP ⇒ + HP (25%)



Kung Lao

HAT TOSS



FLYING KICK (en l'air)



TELEPORT



SPIN



FATALITÉ 1



FATALITÉ 2 (dans zone balayage)



ANIMALITÉ (près)



FRIENDSHIP



BABALITÉ



PIT



Combos

HP LP HP LP LK HK ⇐ + HK (34%)
LK LK ⇐ + HK (19%)
HP LK ⇐ + HK (18%)



Kabal

TORNADO DASH



FIREBALL (peut se faire en l'air)



BUZZ SAW



FATALITÉ 1 (balayage)



FATALITÉ 2 (près)



ANIMALITÉ (près)



FRIENDSHIP (balayage)



BABALITÉ



PIT



Combos

LK LK HP HP ↓ + HP
Jump Kick Fireball (45%)
LK LK HK ⇐ + HK (27%)
LK LK ⇐ + HK (21%)



KILLER INSTINCT

Pour chaque personnage, nous vous fournissons les Ouvertures, les Enchaînements (ou Linkers pour les pros) et les Spéciaux de fin. Vous trouverez, après les Ouvertures et les Enchaînements, les boutons "Auto-doubles" qui peuvent y être associés.

Tip

Déterrez la hache de guerre!

Pour jouer avec Eyedol, sélectionnez Cinder et sur l'écran "Vs" (où les deux combattants se font face), maintenez l et appuyez sur: L, R, X, B, Y, A.
Une voix digitalisée annonce alors "Eyedol".

EYEDOL

COUPS SPECIAUX

Mini-Combos : b+d ; c+ a ; c +b

a • Evil Fire

↓ ↘ → + **P**

b • Dash Frenzy

← → + **L**

c • Power Stomp

← + **Y**

Forward Club Pounce

← → + **R**

Vertical Club Pounce

← → + **B**

Backward Club Pounce

← → + **A**

d • Golfing Goat

← → + **X** (repousse les projectiles)

AUTO-DOUBLES

L (2) **Y** (3) **X** (3)

R (2) **B** (3) **A** (3)

AIR JUGGLE

← → + **L**
(peut être placé après un combo Auto-double)

COMBO BREAKER

← → + **P**

ENCHAINEMENT ← → + **L** (1) → **X** **B**

OUVERTURES

↗ ou ← → + **R** (1) → **L** **A**

← → + **L** (1) → **X** **B**

↓ + **R** ou ↓ + **L** (1) → **X** **A**

↓ + **B** ou ↓ + **Y** (1) → **L** **R**

↓ + **A** ou ↓ + **X** (1) → **Y** **B**

Inutile de sauter pour réaliser un Combo Auto-double.

SPÉCIAL DE FIN

← → + **X** (4 + Air)

LEXIQUE

- L** coup de poing rapide
- Y** coup de poing moyen
- X** coup de poing violent
- Y** coup de pied rapide
- B** coup de pied moyen
- A** coup de pied violent
- K** n'importe quel pied
- P** n'importe quel poing
- Y** maintenir
- Y** relâcher

← ou → charge (gardez la position une seconde ou deux)
→ précède les boutons "Auto-doubles" qui peuvent être associés au mouvement.



BLACK ORCHID



OUVERTURES

← → + L (2) → X *
 ← → + Y (2) → X R B *
 ← → + X (loin)(1) → R A
 ← → + B (3) → Y R **
 ← → + A (3) → L **
 ↓ ↓ ↓ + L (1) → R B
 ↓ ↓ ↓ + Y (1) → R B

COUPS DANGEREUX

← → → + L (un tiers de l'écran)

↓ → ← + R

(près) (appuyez sur A pour les écraser)

AIR COMBO

→ ← + P

HUMILIATION

↓ ↓ ↓ + X

ENCHAINEMENT

→ ← + B (2) → L Y *

AIR JUGGLE

↓ ↓ → + L

(peut être fait après le Spinning Sword et un Auto-double)

COMBOS

← → + A ← + L → + A ← + L → + A → + L ← + B L + A L ↓ ↓ ↓ + X AJ (32/34 coups)

Max. Ultra

← → + A ← + L → + A ← + L → + A → + L ← + B L + A ← + L → + Y AJ (46/48 coups)

COUPS SPECIAUX

Turbo Fire Cat

← → +
 (passe tous les projectiles)

Back Flip

← + A

AUTO-DOUBLES

L (3) Y (3) X (2)

R (3) B (3) A (3)

SPÉCIAUX DE FIN

↓ ↓ → + X (4 + Fin)

← → + B (3 + Air)

← → + R (4 + Air)

↓ ↓ ↓ + X (4 + Air)

ULTIMATE

→ ↓ ↓ ↓ ← + B

OUVERTURES

← → + L (3) → Y A *
 ← → + Y (3) → L B *
 ← → + X (3) → Y A *
 → ← + Y (3) → L B **
 ↓ ↓ ← + L (1) → L A
 ↓ ↓ ← + X (1) → Y R (en l'air)

ENCHAINEMENT

→ ← + Y
 (3) → L R B A

AIR JUGGLE

↓ ↓ → + R

ULTIMATE

↓ ↓ ↓ + Y

CHIEF THUNDER



COUPS DANGEREUX

↓ ↓ ← + A (près)

AIR COMBO

↓ ↓ ← + P

HUMILIATION

↓ ↓ ↓ + R

COMBOS

→ X ← + Y → ← + Y
 → + L ← + Y L (15 cps)

AUTO-DOUBLES

L (3) Y (2) ↓ + X - (2)

R (2) B (2) A (3)

SPÉCIAUX DE FIN

↓ ↓ ← + Y (4 + Air)

↓ ↓ ← + X (4 + Air)

← → + X (3 + Air)

↓ ↓ → + A (3 + Fin)

CINDER

OUVERTURES

→ → + ou ← → + (2) → **
 ← → + (1) →
 ← ← + (1) →
 (en l'air) → → + (/) ou
 (en l'air) → → + ← + (1) →

AIR COMBO

→ ← + **P**

AIR JUGGLE

→ → +

HUMILIATION

← ← +

AUTO-DOUBLES

(3) (3) (3)
 (2) (2) ↓ + (2)

SPÉCIAUX DE FIN

→ ↓ ↓ ↓ + (4 + Air)
 → ↓ ↓ ↓ + (4 + Air)
 → ↓ ↓ ↓ + (4 + Air)
 → → + (4 + Air)

COUP DANGEREUX

← ← ← + (proche)

ULTIMATE

→ ↓ ↓ ↓ ← +

ENCHAINEMENT

→ ← + (2) → *
 → → + (2) → *

COMBOS • Max. Normal

→ → + ← + → + → ↓ ↓ ↓ +
 AJ (17/19 coups)

Max. Ultra

→ → + ← + → + → → +
 AJ (31/33 coups) (il faut que la barre d'énergie de l'adversaire soit haute)

OUVERTURES

← → + (1) →
 ← → + (1) →
 ← → + ou ← → + (1) →
 (2) → **
 ↓ ↓ ↓ + (1) →

COUPS DANGEREUX

↓ ↓ ← + (1/3 de distance)

AIR JUGGLE LASER STORM

(3 lasers automatiquement après un Breaker)

AUTO-DOUBLES

(3) (3) (2)
 (2) (2) (3)

COUPS SPÉCIAUX

Cyberdash Long + Plasmaslice

← → + → ↓ ↓ ↓ +

COMBOS

↓ ↓ ↓ + ← → + ↓ ↓ ↓ + ← + → + AJ (16/17 coups)

Max. Ultra

↓ ↓ ↓ + ← → + ↓ ↓ ↓ + → ↓ ↓ ↓ + AJ (21/22 coups)

FULGORE

ULTIMATE

↓ ↓ ↓ +

SPÉCIAUX DE FIN

← → + (3 + Air)
 ↓ ↓ ↓ + (4 + Fin)
 → ↓ ↓ ↓ + (4 + Fin)
 ← ↓ ↓ ↓ + (4 + Fin)

ENCHAINEMENT

↓ ↓ ↓ + (2) → *

GLACIUS

OUVERTURES

← → + (1) →
 ← → + (1) →
 ← → + (1) →
 ↓ ↘ → + (1) →

ENCHAINEMENT

→ ← + (2) →

ULTIMATE

↓ ↘ ← +

AIR COMBO

→ ← + **K**

AUTO-DOUBLES

(2) (3) (2)
 (3) (2) (3)

SPÉCIAUX DE FIN

↓ ↘ → + (4 + Air)
 ↓ ↘ → + (3 + Air)
 ↓ ↘ → + (3 + Fin)
 ↘ ↓ ↘ + (4 + Air)

COUP DANGEREUX

← ← ← +

AIR JUGGLE

↓ ↘ → +

HUMILIATION

→ → ← +

COMBOS

↓ ↘ → + ← + ↘ ↓ ↘ + ... AJ (14/16 coups)

Max. Ultra

← → + ← + → ... AJ (28/30 coups)

JAGO

AIR COMBO

↘ ↓ ↘ + **K**

AIR JUGGLE

↓ ↘ → +

SPÉCIAUX DE FIN

→ ↘ ↓ ↘ + (3 + Air)
 → ↘ ↓ ↘ + (3 + Fin)
 → ↘ ↓ ↘ + (2 + Air)
 ↓ ↘ → + (3 + Fin)
 ↘ ↓ ↘ + (3 + Fin)

COUPS SPECIAUX

Endokuken/Wind Kick

↓ ↘ → + ↘ ↓ ↘ +

Turbo Endokuken

↓ ↘ → +

(traverse les projectiles)

Magic Endokuken

↓ ↘ →

Turbo Wind Kick

↘ ↓ ↘ +

(passe les projectiles)

Long Tiger Fury

→ ↓ ↘ +

(passe tous les projectiles)

ENCHAINEMENT

↘ ↓ ↘ + (2) →

AUTO-DOUBLES

(2) (2) ↓ + (2)
 (2) (3) (3)

ULTIMATE

← ↘ ↓ ↘ → +

COUP DANGEREUX

← ← → → + (loin)

OUVERTURES

↘ ↓ ↘ + (1) →
 ↘ ↓ ↘ + (1) →
 ↘ ↓ ↘ + (1) →

HUMILIATION

→ ↘ ↓ ↘ ← +

COMBOS (ces deux Combos se commencent de loin)

↓ ↘ → + ↘ ↓ ↘ + ← → + ↘ ↓ ↘ + → + ↓ ↘ → +
 ... AJ (16/18 coups)

Max. Ultra

↓ ↘ → + ↘ ↓ ↘ + ← → + ↘ ↓ ↘ + → + ↘ + (30 coups)

RIPTOR



ENCHAINEMENT

→ ← + R ou → ← + R (2) → L B

OUVERTURES

→ ← + L (1) → Y X

→ ← + Y (1) → L B

→ ← + X (1) → B A

→ ← + R ou → ← + R (2) → L A

→ ← + B ou → ← + B (2) → L X

↓ ↓ ↓ + R (2) → B A

↓ ↓ ↓ + B (1) → X R A

↓ ↓ ↓ + A (1) ou en l'air ↓ ↓ ↓ + A (2) → L Y

↓ ↓ ↓ + X (2) → Y R

AUTO-DOUBLES

L (3) Y (2) X (3)

R (3) B (3) A (2)

SPÉCIAUX DE FIN

↓ ↓ ↓ + B (3 + Fin)

↓ ↓ ↓ ← + X (4 + Air)

↓ ↓ ↓ + L (4 + Air)

→ ← + A (3 + Air)

COUP DANGEREUX

→ → ← + A (mi-distance)

← ↓ ↓ ↓ → + Y (près)

ULTIMATE

← ↓ ↓ ↓ → + L

AIR COMBO

→ ← + K

HUMILIATION

↓ → → X

AIR JUGGLE

↓ ↓ ← + L

COMBOS I

→ → + B Y ← + R L → + R L ← + R R ↓ ↓ ↓ + L
... AJ (18/20 coups)

Max. Ultra

→ → + B Y ← + R L → + R L ← + R → + R
... AJ (32/34 coups)

SABREWULF

COUP DANGEREUX

← ← → + Y (mi-distance)

ENCHAINEMENT

→ ← + Y (2) → L Y A *

→ ← + Y (2) → L Y A *

HUMILIATION

→ → → + L

AIR JUGGLE

→ → + A

AIR COMBO

→ ← + K

ULTIMATE

↓ ↓ ↓ + X

OUVERTURES

→ ← + L (2/4) → X B * (après Breaker)

→ ← + Y (2/4) → Y A * (après Breaker)

→ ← + X (2/4) → L A * (après Breaker)

→ ← + R (2/4) → Y X ** (sans Breaker)

→ ← + B (1) → L X

→ ← + A (1) → L Y

→ ← + Y (2) → Y A

COMBOS

→ L R ← + Y A → + Y A ← + Y ↓ L → + B
... AJ (18/20 coups)

Max. Ultra

→ L R ← + Y A → + Y A ← + Y ↓ L ← + R
... AJ (32/34 coups)

SPÉCIAUX DE FIN

→ → + L (3 + Air)

→ → + R (4 + fin)

→ → + B (4 + Air)

→ → + A (3 + Air)

AUTO-DOUBLES

L (3) Y (3) X (3)

R (2) B (2) A (3)



AUTO-DOUBLES

(R) (3) (Y) (3) (X) (3)

(R) (2) (B) (2) (A) (2)

ULTIMATE

↘ ↓ ↙ + L

COUP DANGEREUX

← ← ← + B (loin)

OUVERTURES

→ → + L (1) → X

→ → + Y (1) → B

→ → + X (1) → Y A

↙ ↓ ↘ + A (1) → L X

→ ← + L ou

← → + Y (1/2) → X R *

(si le coup touche deux fois)

SPINAL



AIR JUGGLE

↓ ↘ → + L

AIR COMBO

→ ← + K

ENCHAINEMENT

→ ← + Y (2) → X R B *

SPÉCIAUX DE FIN

→ → + L (3 + fin)

→ → + Y (3 + fin)

→ → + X (4 + fin)

↓ ↓ + L ou R ou B ou

X ou Y ou A (voir ci-dessous)

Le coup du miroir

En faisant: ↓ ↓ + A

(par exemple) en Spécial de fin dans un Combo, Spinal prend l'apparence de son adversaire, que vous pouvez alors achever en exécutant son propre Spécial de fin intégrant le coup A (coup de pied violent)! Reportez-vous donc aux Spéciaux de fin de votre ennemi pour lui administrer une surprenante raclée.

HUMILIATION

→ ↙ ↓ ↘ ← + A

COMBOS

→ → + Y Y ← + Y → + X ← + Y → + X ← + Y X ↓ ↓ + T AJ (18/20 coups)

Max. Ultra

→ → + Y Y ← + Y → + X ← + Y → + X ← + Y X ↓ ↘ → + X (32 coups)

COMBOS

X ← → + Y ← + L → + B ← + L → + B ← + L B → + A

... AJ (22/24 coups) (Slow Motion!)

Max. Ultra

X ← → + Y ← + L → + B ← + L → + B ← + L → + X B ← + X

... AJ (37/39 coups) (Air Ultra!)

AUTO-DOUBLES

L (3) Y (2) X (2)

R (2) B (3) A (3)

ENCHAINEMENT

→ ← + L (2) → L B A *

COUP DANGEREUX

↓ ↘ → + A (pas trop près)

ULTIMATE

↓ ↙ ← + B

HUMILIATION

↓ ↓ + L

OUVERTURES

← → + Y (2) → R A **

X ← → + Y (3) → R A **

← → + R (1) → Y B

← → + A (1) → Y B

→ ← + L (2) → R B

← → + L (1) → L Y

AIR JUGGLE (peut être placé après un

Combo Auto-double) ← → + X



AJ. COMBO

AIR COMBO

→ ← + K

SPÉCIAUX DE FIN

← → + L (4 + Air)

← → + Y (3 + Air)

← → + Y (4 + Air)

← → + X (4 + Fin)

← → + A (3 + Air)

Saturn

Virtua

Virtua Fighter Remix est sans aucun doute le meilleur jeu de baston sur Saturn. Malgré son apparence simpliste, comparé à ses concurrents, il se révèle, grâce aux nouveaux coups, d'une profondeur de jeu insoupçonnée.

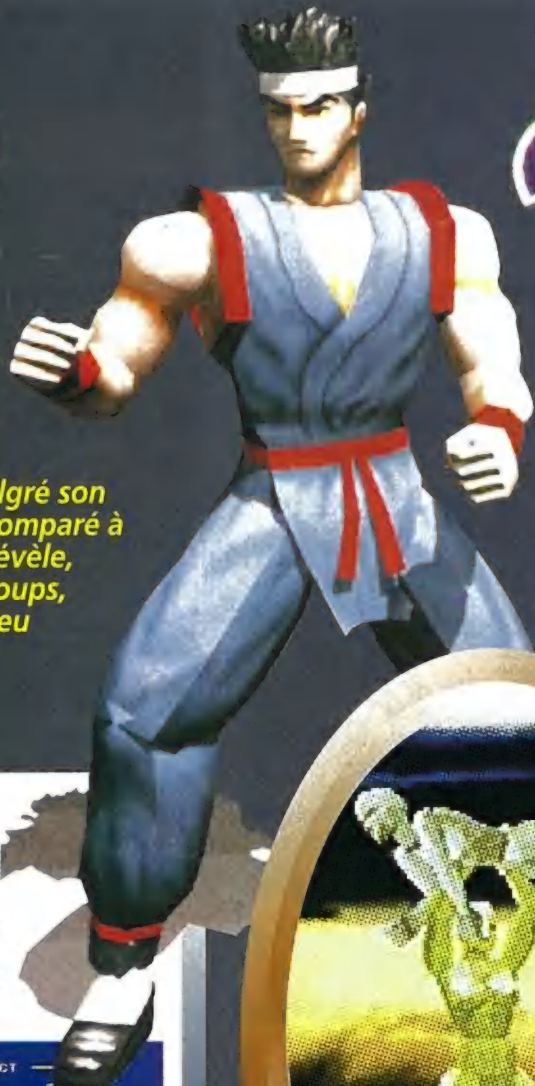
Tips

Faites vos jeux

Lors d'un Replay en fin de combat, gardez L et R appuyés. Vous pourrez alors sélectionner le niveau et le combattant de votre choix.

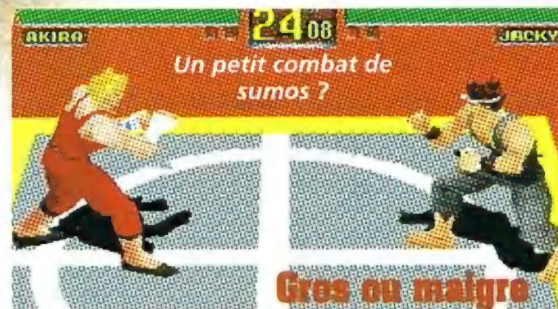


Appuyez sur L et R durant le Replay à la fin du match.



DURAL

Tips



A l'écran-titre, faites douze fois Haut, puis Start. Allez ensuite dans le menu des options et placez le curseur sur Exit. Allez encore une fois sur le bas et appuyez sur C. Vous accédez alors à un menu caché qui permet de régler différents paramètres du jeu dont la taille du terrain et même celle de l'adversaire (en plus, on peut choisir Dural!).

LEXIQUE



Défense



Poing



Pied

(Def) le coup peut être fait en défense
(Haute) l'attaque passe la défense haute
(Basse) l'attaque passe la défense basse
Tous les coups sont indiqués pour les personnages faisant face vers la droite.

Mouvements spéciaux

Coup d'épaule

← → + **B** + **C**

Manchette (Haute) (Def)

→ → + **B**

Projection arrière (Haute) (Def)

← + **B**

Roulade & coup de pieds joints (Basse)

→ → + **A** **B** **C**

Projection

↓ → + **B**

Double coup de pied sauté (Haute) (Def)

→ → + **C** **C**

Guillotine (Haute) (Def)

→ ↓ + **B**

Coup au foie & double poing (Basse) (Def)

→ ← + **B**

Plusieurs coups de poing à terre

↘ + **B** ↘ + **B** ↘ + **B**

Tire-pousse (Haute) (Def)

↙ → + **B** (Très près)

Coup d'épaule retourne (Haute) (Def)

← ↘ + **B** + **C** (Près)

Coup de genou (Basse)

→ + **C**

Coup de pied circulaire

A + **C**

Coup de pied à mi-hauteur (Basse) (Def)

↓ + **C** (rapidement)

Coup de pied retourné

Maintenir ↓ **A** + **C**

Brise-gueule (advers. baissé) (Basse) (Def)

↓ + **B**

Powerbomb (adversaire baissé) (Basse)

↘ + **A** **B** **C**

Roulade avant & balayage (Haute)

← ↓ → **C** (durant la roulade)

Fighter REMIX



Dural VS Dural

Pour jouer avec Dural, faites cette manipulation à l'écran de sélection des combattants: Bas, Haut, Droite, Gauche + A. En anglais, l'abréviation de cette manip forme les lettres D.U.R.A + L. Subtil,

Tips

Ranking mode pour les pros

A l'écran titre, appuyez simultanément sur Bas/Droite, C, Y, L, R et Start pour accéder au Ranking Mode.



Faites la manip' sur l'écran titre.



Roulade arrière 6 balayage (Haute)

→ ↓ ← (C) (durant la roulade)

Flip en reculant 6 coup de pied (Def)

← ← + (C) (durant la roulade)

Prise de judo (Haute) (Def)

← → + (B)

High Kick frontal (Basse) (Def)

tapoter ↘ + (C)

Chandelle arrière (Haute)

(A) + (B)

Tourniquet (Haute) (Def)

← ↓ → + (B)

Double Suplex arrière

(annemi balancé) (Basse)

↙ + (A) (B) (C)

Mouvements spéciaux

Crochet (Basse)

→ + **B**

Coup de coude (Basse)(Def)

→ → + **B**

Coup de paume

↓ → + **B**

Coup d'épaule

← → → + **B** + **C**

Coup de poing à terre

↘ + **B**

Plusieurs coups de poing à terre

↘ + **B** ↘ + **B** ↘ + **B**

Double coup de pied saute (Basse)(Def)

→ → + **C** **C**



Projections

Mise à terre (Haute)(Def)

← + **B**

Tire-pousse (Haute)(Def)

↙ → + **B** (Très près)

Coup d'épaule retourné (Haute)(Def)

← ↘ + **B** + **C** (Près)

Combos

Poing et coup de pied

B **C**

Double poing

B **B**

2 poings et coup de pied

→ → + **B** + **C** **B** **C**

3 poings et coup de pied retourné

→ → + **B** + **C** **B**

B **C**



JACKY

Mouvements spéciaux

Crochet (Basse)

→ + **B**

Double coup de poing arrière

Maintenir ← **B** **B**

Coup de poing arrière et de pied retourné

Maintenir ← **B** **C**

Cp poing retourné + balayage (Haute)

← + **B** ↓ + **C**

Coup poing retourné bas + balayage (Haute)

Tapoter ↙ + **B** ↓ **C**

Coup de genou (Basse)

→ + **C**

Coup de pied circulaire

A + **C**

Double coup de pied circulaire

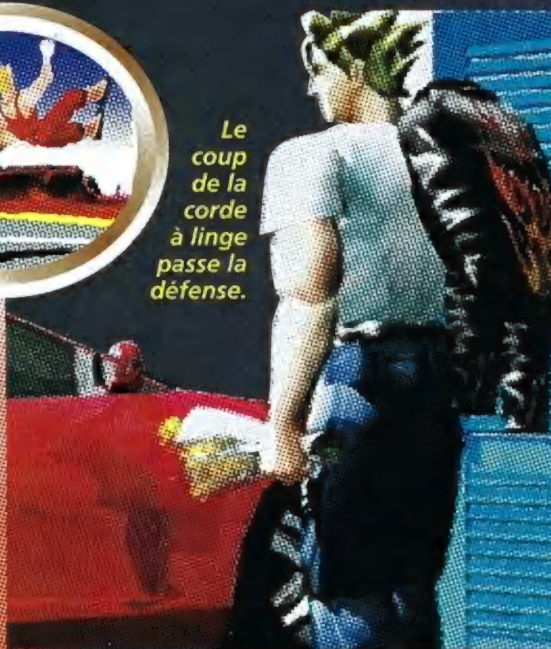
C **C**

Coup de pied frontal (Basse)(Def)

→ → + **C**



Le coup de la corde à linge passe la défense.



Coup de pied mi-hauteur (Basse)(Def)

↓ + **C** Rapidement

Coup de pied de côté (Haute)

↓ **A** + **C**

Flip arrière (Def)

↖ Rapidement

Flip arrière & coup de pied (Def)

↖ + **C** Rapidement

Projections

Brainbuster (Haute)

B + **A**

Corde à linge (Haute)(Def)

→ → + **B**

Corde à linge arrière (de dos)

A + **B**

Combos

Coup de poing et pied de côté

B **C**

Coup de poing & balayage (Haute)

B ↓ + **C**

Double poing & coup de pied direct

B **B** **C**

Double poing & coup de poing retourné

B **B** ← + **B**

Série de coups de poing

B **B** **B**

Série de cps poing & cp pied (Basse)

Maintenir → **B** **B** **B** **C**

Crochet & cp pied retourné (Basse)

→ + **B** **C**

AKIRA

Mouvements spéciaux

- Coup d'épaule
⇐ ⇒ ⇒ + BC
- Coup de poing à terre
⇐ + B

Combos

- ⇒ ⇒ + BC B C
- ⇒ ⇒ + BC B B C

SARAH

Mouvements spéciaux

- Coup de genou sauté
⇒ ⇒ + C
- High Kick frontal
Tapoter ⇐ + C
- Double coup de pied frontal
Tapoter ⇐ + C C

Combos

- B B C
- ⇒ + B C B B

JEFFRY

Mouvements spéciaux

- Coup au foie et double coup de poing
⇒ ⇐ + B
- Double uppercut
⇐ + B B
- Coup de genou
⇒ + C

Projections

- Power Slam
⇒ + B
- Portée à bras levés
⇐ + B
- Brise-reins (derrière l'adversaire)
A + B

Combos

- ⇒ + C ⇒ ⇒ + B B



► Homme,

**Toi qui es un dur, un vrai, un poilu, un tatoué,
Toi qui possèdes ce méga-hit, ce somptueux CD,
Toi qui n'attends que l'occasion de mettre en pratique les tips les plus audacieux,
Toi qui as toujours une paire de ciseaux dans la poche arrière-gauche,
Découpe soigneusement cette splendide jaquette, plie-là habilement...
Voilà, c'est maintenant le moment de glisser le résultat de ces complexes manipulations
en lieu et place de la jaquette originale.
Comme ça, cette sélection de tips, tu ne l'oublieras pas...**

LES SUPER FURIES

EUI

↑ ↓ ↑ ↓ ⇒ ⇐ ⇒ ⇐ △ ○

KAYIN

⇒ ⇐ ↓ ⇐ ⇐ ⇐ ⇐ ⇐ ○ ×

Fo

× □ △ ○ ⇐ ⇒ ⇒ ⇒ ⇒ △ ○

ELLIS

⇒ ↓ ⇐ ↓ ⇒ ⇐ ⇒ ↓ △ ○

SOFIA

⇒ ↓ ⇐ ↓ ⇒ ⇐ ⇒ ↓ △ ○

Run Go

⇒ ↑ ⇐ ⇐ ⇐ ⇒ ⇐ ↓ △ ○

MONDO (pendant le saut)

⇒ ⇒ ↑ ⇐ ⇐ ⇒ ⇒ ↓ △ ○

DUKE

⇒ ↓ ⇐ ↓ ⇒ ↓ ⇐ ⇒ □ ○

SHO

↓ ⇒ ⇒ ↓ ⇐ ⇐ ↑ △ ×

GAIA

⇒ ↓ ⇐ ⇐ ↓ ⇐ ⇐ ⇒ ↓ △ ○



POUR JOUER AVEC GAIA

Quand les différentes options se mettent en place, faites: Bas, Diagonale/Gauche, Gauche et Carré. Si c'est réussi, les options devraient virer au rose et une voix crie: "Fight!"



POUR FAIRE LES FURIES SANS SE FOULER

Rentrez dans les options et mettez le niveau de difficulté sur Easy. Les contrôles devront inclure les rotations sur L1 et L2 et les coups spéciaux R1 et R2. Pendant le jeu, quand la barre d'énergie clignote en rouge, appuyez sur R1 et R2 en même temps.



PAL





TEKKEN

鉄拳

PAL

namco

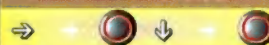
SONY



COMPUTER ENTERTAINMENT

WANG

HIGH KICK AND SWEEP



DUAL FIST THRUST



LEE

HIGH KICK AND FAST FLIP KICK



2 PUNCHES, ELBOW, BACKHAND



KNEE SLAM

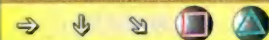


HEIHACHI MISHIMA

HEADBUTT



DRAGON PUNCH



SPIN BACKHAND



DOUBLE UPPER



virement sur le compte de Diapason à la banque
Société générale à Bruxelles, n° 210-0083593-31.
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire,
mandat ou virement postal (3 volets),
BP 53, 77932 Perthes Cedex.

emap.alpha

150, rue Galliéni
92100 Boulogne-Billancourt
Tél.: (1) 41 86 16 00

Directeur délégué

Gorune Aprikian (16 10)

Editeur

Vincent Cousin (16 05)

Responsable administratif et financier

Christel Marjotte Beyerian (16 03)

Directeur commercial

Lara Wytochinsky (16 24)

Consoles+ est un mensuel édité par EM-Images SA au
capital de 4 400 000 F.
Siège social: 9-13, rue du Colonel-Avia,
75754 Paris Cedex 15

P-DG et directeur de la publication

Christopher Llewellyn

Dépôt légal: 3e trimestre 1995

Photocomposition, montage: Euronumérique

Photogravure: EPS, imp. Cino del Duca.

Couverture: EPS

Imprimeries: Fecomme 77000, Imaye 53000

Distribution: Transport Presse

Ventes (réservé aux dépositaires de presse)

Synergie Presse, Alain Stefanescu, directeur général
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

Tél.: (1) 05 01 46 23 (réservé aux marchands de journaux)

Consoles+ sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles+ sont disponibles à Consoles+/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex.



PAL



TM

SONY



COMPUTER ENTERTAINMENT

Williams

MIDWAY

CONSOLES+

Voici tous les codes disponibles sur MK3 Playstation en mode 2 joueurs. La première série de nombres est à faire sur le premier paddle, la deuxième série sur le deuxième paddle, en même temps sur l'écran Versus (les deux Kombattants se font face). Un nombre indique combien de fois il faut appuyer sur le bouton. Le premier nombre d'une série concerne le carré, le deuxième le triangle et le troisième le rond. Pour aller plus vite, vous pouvez garder le paddle appuyé vers le haut pour inverser les nombres (au lieu de faire 9, on fait 1; au lieu de 7, on fait 3, etc.).

- 0 = Dragon
- 1 = MK logo
- 2 = Ying-Yang
- 3 = 3
- 4 = ?
- 5 = Eclair
- 6 = Goro
- 7 = Rayden
- 8 = Shao Kahn
- 9 = Crane

Codes secrets pour Playstation

722-722 pas de combos

321-789 Super Run Jumps

555-556 Pas de coups spéciaux

390-000 1/2 dégâts joueur 1

000-390 1/2 dégâts joueur 2

390-390 1/2 dégâts pour 2 joueurs

975-310 Régénération

024-689 Super endurance

040-040 Real Kombat

GANRYU

OVERHEAD TOSS



RUSHING CLAP



UP SWING AND HAMMER



PALM RUSH



DOUBLE SLAP



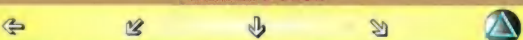
POUR AVOIR UN VAISSEAU DOUBLE DANS LE GALAGA

Pendant le chargement du jeu, appuyez simultanément, en maintenant la pression, sur: Croix, Triangle, Haut et L1 sur le deuxième paddle.

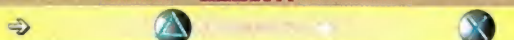
Tips

KUMA

POWER PUNCH



HEADBUTT



10 HIT COMBO



LES COMBOS DESTRUCTEURS

JACK, P. JACK ET KUMA



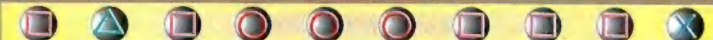
LAW



PAUL



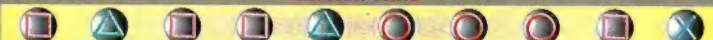
YOSHIMITSU



GANRYU

Ganryu est un original, il n'a pas de "combokitu"

ARMOR KING



LEE



KAZUYA ET HEIHACHI



NINA ET ANNA



KING, WANG ET MICHELE



► Homme,

Toi qui es un dur, un vrai, un poilu, un tatoué,
Toi qui possèdes ce méga-hit, ce somptueux CD,

Toi qui n'attends que l'occasion de mettre en pratique les tips les plus audacieux,
Toi qui as toujours une paire de ciseaux dans la poche arrière-gauche,
Découpe soigneusement cette splendide jaquette, plie-là habilement...

Voilà, c'est maintenant le moment de glisser le résultat de ces complexes manipulations
en lieu et place de la jaquette originale.

Comme ça, cette sélection de tips, tu ne l'oublieras pas...



CODE TIPS



100-100 - Pas de projection



020-020 - Pas de blocage



987-123 - Pas de barre d'énergie



033-000 - 1/2 Énergie pour le joueur 1



000-033 - 1/2 Énergie pour le joueur 2



707-000 - 1/4 Énergie pour le joueur 1



000-707 - 1/4 Énergie pour le joueur 2



688-422 - Combat dans le noir



460-460 - Combat métamorphose



985-125 - Psycho Kombat



466-466 - course illimitée



642-468 - Galaga



**WINNER FIGHTS: LE GAGNANT DU
PREMIER ROUND COMBAT UN
PERSONNAGE SPÉCIAL PUIS LE
JEU SE TERMINE.**



969-141 - Motaro



769-342 - Noob Saibot



033-564 - Shao Kahn



205-205 - Smoke

**JUSTE UN MESSAGE AVANT QUE
LE COMBAT COMMENCE.**



282-282 - No Fear



123-926 - No Knowledge that is not power



987-666 - Hold Flippers during casino run



JEFFRY

*Paï a le dos brisé
par cette
prise.*



Mouvements spéciaux

Coup foie et dble coup poing (Basse) (Def)

→ ← + B

Dble uppercut bas/haut (Basse) (Def)

→ → + B B

Double uppercut (Basse)

↘ + B B

Coup de genou (Basse)

→ + C

Coup pied et dble coup poing (Basse) (Def)

↓ + C B Rapidement

Projections

Epaule jeté (Haute)

A + B

Power Slam (Haute)(Def)

→ + B

Portée à bras levés (Haute)(Def)

← + B

Crucifix (Haute)

↘ ↘ + B + C

Brise-gueule (adversaire balisé)
(Basse)(Def)

↓ + B

Powerbomb (advers. balisé) (Basse)

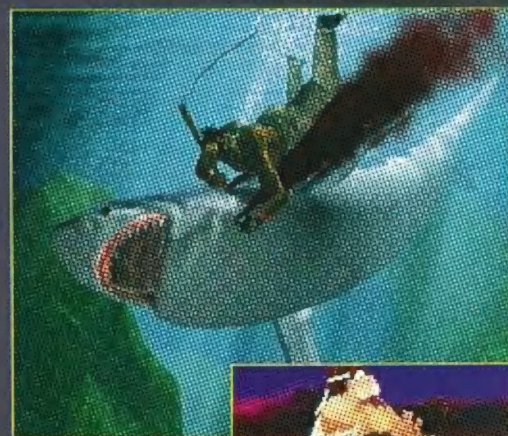
↘ + A B C

Coup de genou en pleine tête
(adversaire balisé) (Basse)

↓ → + C

Brise-reins (derrière l'adversaire)

A + B



*Le brise-gueule
de Jeffrey.*

Combos

Coups de poing et de pied

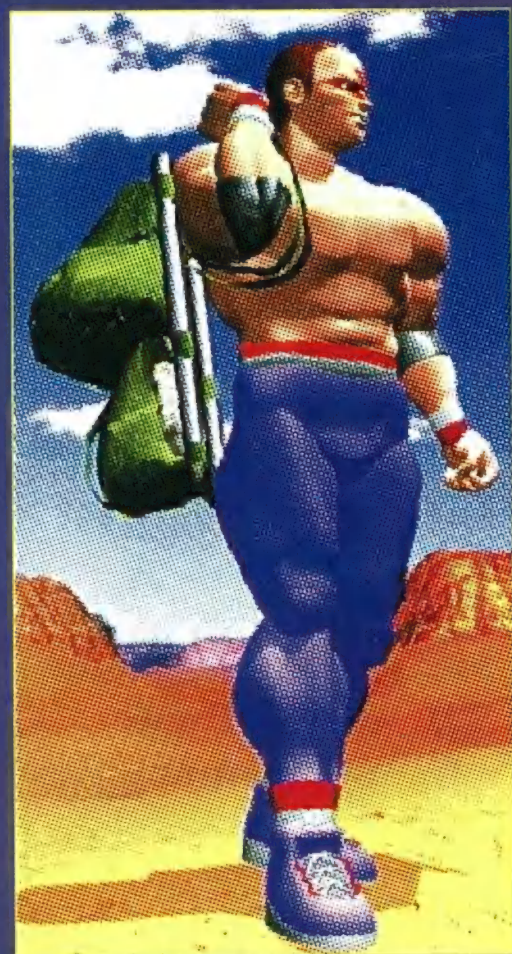
B C

Série de coups de poings avec uppercut

B B B

Coup de genoux et série d'uppercuts

→ + C → → + B B



WOLF



*Sarah est
projetée
comme un
sac de
patates!*

Projections

Chandelle arrière (Haute)

A + B

Prise au corps (Haute)(Def)

→ + B

Crucifix

↘ ↘ + B + C

Tourniquet
(Haute)(Def)

← ↓ → + B

Double Suplex arrière
(ennemi balisé) (Basse)

↘ + A B C

Souplesse arrière (de derrière)

A + B

Mouvements spéciaux

Manchette (Haute)(Def)

→ → + B

Coup d'épaule (Def)

← → + B

Coup de genou (Basse)

→ + C

Uppercut (Basse)

↘ + B

Combos

Coups de poing et de pied

B C

Série de coups de poings

B B B

Coup de genou et uppercut

→ + C ↘ + B

Mouvements spéciaux

Crochet (Basse)

→ + **B**

Coup de pied circulaire

A + **C**

Coup de poing au ventre (Basse)

↘ + **B**

Uppercut

Maintenir ↘ **B**

Balayage (Haute)

Maintenir ↓ **A** + **C**

Coup de pied retourné

↓ Relâcher ↓ + **C**

Flip arrière (Def)

Tapoter ↖

Coup de pied flip arrière (Def)

Tapoter ↖ + **C**



LAU

La projection par-dessus les épaules.



Projections

Projection par-dessus les épaules (Haute)

A + **B**

Projection en arrière (Haute)(Def)

← + **B**

Plaquage (Haute)(Def)

← → + **B**

Combos

Coup de poing et coup de pied retourné

B **C**

Double coup poing et coup pied retourné

B **B** **C**

Triple coup poing et coup pied circulaire

B **B** **B** **C**

Triple poing et balayage (Haute)

B **B** **B** ↓ + **C**

Triple poing et coup de pied flip

B **B** **B** ↖ + **C**

Série de coups de poing

B **B** **B**

Coup de poing au ventre, poing et pied

↘ + **B** **B** **C**

Cp poing ventre, 2 poings et pied circulaire

↘ + **B** **B** **B** **C**

Cp pied sauté, 3 coups de poing et pied

Tapoter ↗ + **C** **B** **B** **B** **C**

PAI

D'aucuns la disent un peu maigrichonne mais, quant à moi, je la trouve tout à fait à mon goût...

Mouvements spéciaux

Coup poing à terre (adversaire à terre)

↘ + **B**

Coups de poing répétés à terre

↘ + **B** ↘ + **B** Répéter

Coup de pied circulaire

A + **C**

Balayage (Haute)

↓ **A** + **C**

Coup de pied retourné

↓ Relâchez ↓ + **C**

Flip arrière (Def)

Tapoter ↖

Coup de pied flip arrière (Def)

Tapoter ↖ + **C**



Projections

Torsion du poignet (Haute)

A + **B**

Poussée (Haute)(Def)

← → + **B**

Guillotine (Haute)(Def)

→ ↓ + **B**

Chute et coup poing à terre (Haute)(Def)

→ ↓ + **B** + **C**

Contre une attaque

(parer coup de poing ou de pied haut)

← + **B**



Une poignée de main qui n'a rien d'amical.

Combos

Coup de poing et coup de pied retourné

B **C**

Double coup poing et coup de pied direct

B **B** **C**

Triple poing et balayage (Haute)

B **B** **B** ↓ + **C**

Triple cp poing et coup de pied circulaire

B **B** **B** **C**

Triple poing et coup de pied flip arrière

B **B** **B** ↖ + **C**

Série de coups de poing

B **B** **B**

Mouvements spéciaux

Crochet (Basse)

→ + **B**

Coup de genou (Basse)

→ + **C**

Genou sauté (Basse)(Def)

→ → + **C**

High Kick frontal (Basse)(Def)

Tapoter ↘ + **C**

Triple coup de pied (Basse)

Maintenir ↘ **C C C** rapide

Coup de pied accroupi (Haute)

Maintenir ↓ **A + C**

Flip arrière (Def)

Tapoter ↖

Coup de pied flip arrière (Def)

Tapoter ↖ + **C**

Double cp Pied frontal (Basse) (Def)

Tapoter ↓ + **C C**



Sarah aussi a un coup de pied frontal.



Projections

Suplex (Haute)

A + B

Coup de la corde à linge (Haute)(Def)

→ → + **B**

Souplesse arrière (de derrière)

A + B

Mouvements spéciaux

Crochet (Basse)

→ + **B**

Double balayage (Haute)(Def)

→ → + **C**

Roulade et coup de pied joint (Haute)

→ → + **A B C**

Roulade avant et balayage (Haute)

← ↓ → **C** (durant roulade)

Roulade arrière et balayage (Haute)

→ ↓ ← **C** (durant roulade)

Coup de pied retourné

Maintenir ↓ **A + C**

Coup de genou sauté

Maintenir ↓ → + **C**

Flip arrière (Def)

Tapoter ↖

Flip arrière et coup de pied (Def)

Tapoter ↖ + **C**

Flip en reculant et coup de pied (Def)

← ← + **C**



Faites attention à ses projections.

Projections

Bascule de judo (Haute)

B + A

Projection en l'air (Haute)(Def)

← + **B**

Déséquilibre (Haute)

A B C

Prise de judo (Haute)(Def)

← → + **B**

Souplesse arrière (adversaire de dos)

B + A

Combos

Coup pied et poing **Coup poing et pied**

C B B C

Coup de poing et coup de pied lateral

B ↓ + C

Double coup de poing et pied frontal

B B C

Triple coup poing et coup genou sauté

B B B C

Triple cp poing et cp pied flip arrière

B B B ↖ + C

Triple cp poing et cp pied sauté

B B B ↑ + C

Série de coups de poing

B B B

Crochet, cp genou et db poing (Basse)

→ + **B C B B**

Double cp de genou sauté

→ + **C ↘ + C**

Combos

Projection et coup de pied

← + **B C**

Projection et balayage

← + **B** ← → → + **C**

Projection et coup de pied retourné

← + **B ↓ A + C**

Coup de pied retourné et balayage

↓ **A + C** → → + **C**

Poing, pied et balayage

B C → → + **C**

Double coup de poing, pied et balayage

B B C → → + **C**

Triple cp poing et cp pied circulaire

B B B C

Triple poing et flip coup de pied

B B B ↖ + C

Série de coups de poing

B B B



TEKKEN

Pour Tekken, nous avons sélectionnés les meilleurs Combos. En espérant que cela vous aidera à vaincre. Notons qu'ils sont d'une rare difficulté, de même que le Galaga. Bonne baston!

Tous les Combos destructeurs!

NINA ET ANNA

□ △ □ △ × × △ □ △ ○

KING, WANG et MICHELE

△ □ □ △ × × × ○ ○ □

Voici le Combo du King présenté étape par étape. Et ça fait très mal.



△ □ □



△ × ×

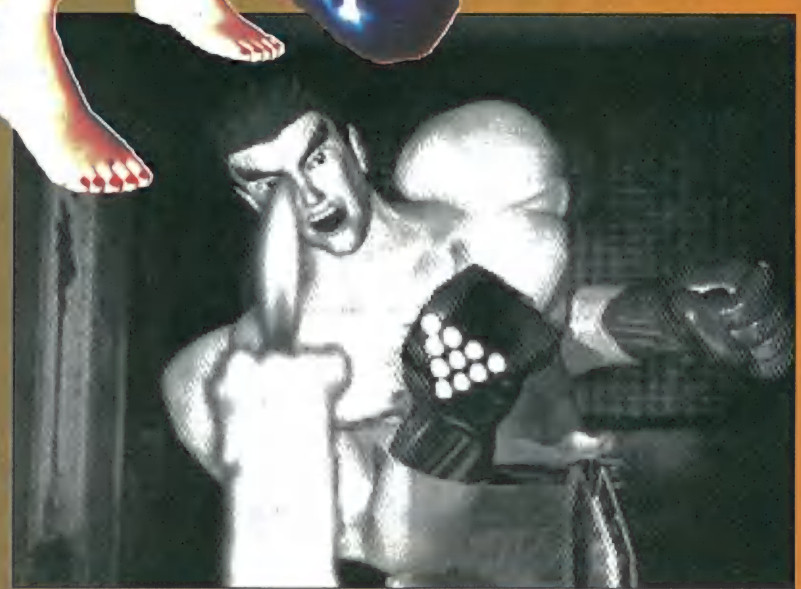


× □ □



×

Pendant l'intro, le King retire son masque... Rien que pour vos yeux.



KEN

tips

Pour avoir un vaisseau double dans le Galaga.

Pendant le chargement du jeu, appuyez simultanément, en maintenant la pression, sur: Croix, Triangle, Haut et L1 sur le deuxième paddle.



C'est à ce moment qu'il faut faire la manipulation.

Avec deux vaisseaux, c'est beaucoup plus rigolo!



JACK, PJACK et KUMA



LAW



PAUL



YOSHIMITSU



GANRYU

Ganryu est un original, il n'a pas de «combokitu»!

ARMOR KING



LEE



KAZUYA ET HEIHACHI





TEKKEN 2

Cette nouvelle version de Tekken est détonante, et, comme bon nombre d'entre vous sont assez fanatiques pour se ruer dans les salles d'arcades y dilapider toute leur fortune, autant qu'ils soient bien armés. Voici donc quelques coups spéciaux à potasser pour être un pro.

LEXIQUE

- 1 Poing droit
- 2 Poing gauche
- 3 Pied droit
- 4 Pied gauche

↵ ↶ ↷ ↸ rotation
 ➞ ➞ mouvements à enchaîner sans marquer de pause. Les autres mouvements sont à effectuer l'un après l'autre.

Baek

BUTTERFLY KICK

3 3 3 4

BACK FIST

➞ + 2

BLACK WIDOW COMBO

3 3 4 4

ALBATROS

↓ 4 4 3

BAEK'S RUSH

↓ + 4 3 3

HAMMER HEEL

➞ ➞ + 4

FLAMINGO

↵ ↵ + 3

HUNTING HAWK

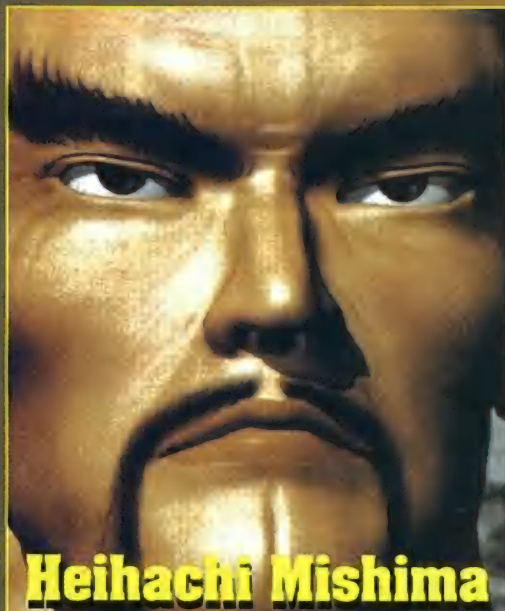
↗ + 3 4 3

AXE KICK

➞ ➞ + 3

10 HITS COMBO

4 3 3 4 3 3 3 4 3 4 3



Heihachi Mishima

PROJECTION

➞ ➞ + 1 + 2

HELL SWEEPS

➞ ↵ ↷ + 4 4 4 (pause) 4 4

SKY FOOT SLICE

➞ ➞ ➞ + 3

CORPSE SPLITTER

↗ + 2 + 4

10 HITS COMBO

↵ + 3 2 2 4 4 1 2 1 2 1

Jack

PROJECTION

↵ ↷ ➞ + 1

HIP PRESS

↗ + 3 + 4

MEGATON KNUCKLE

↵ ↵ ↵ + 2

WILD SWING

↓ ➞ + 1 2 1 1

10 HITS COMBO

↓ + 2 1 1 1 2 1 2 1 1 + 2 1 + 2



Jun

COMBOS

1 1 3

1 4 4 4

↵ + 3 4 4 4

↵ + 3 2

1 1 4

3 4 1 + 4 2 4

4 4 ➞ + 2

1 + 4 2 1 4 4 4 3

10 HITS COMBO

2 1 1 1 2 1 4 3 3 + 4



King

TOMSTONE PILEDRIVER

↵ ➞ + 1 + 2

JAGUAR DRIVER

↵ ↵ ↵ ➞ + 1 puis, durant le mouvement, 1 + 2 3 4 3 + 4

SATELLITE DROP KICK

➞ ➞ ➞ + 3 + 4

FLIPPING BODY SPLASH

➞ + 1 + 4

10 HITS COMBO

1 2 1 1 3 3 4 3 2 1 + 2

Lei

PROJECTION

→ → + 1 + 2

CHARGING PUNCH

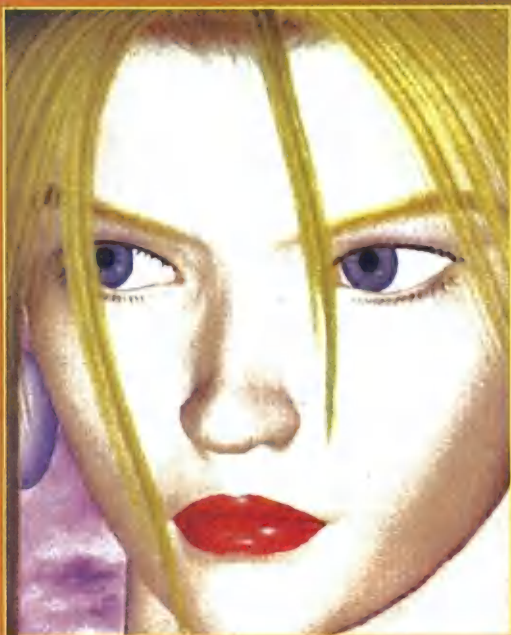
→ 2 1 2 1

STEP-IN

→ + 4 1 2 3 4

10 HITS COMBO

1 2 1 3 + 4 2 1 4 1 2 3



Nina Williams

LIFTING TOSS

2 + 4

FALLING ELBOW

1 2 1 puis, durant le mouvement, 2 1 3

TWO PUNCHES LOW KICK

↘ + 1 2 ↓ + 3 2

FLASH COMBO

↘ + 3 1 2

HUNTING KICKS

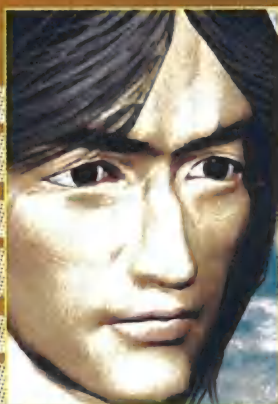
↗ + 4 3 4

ATTACK REVERSAL

← + 1 + 4

10 HITS COMBO

1 2 1 2 3 3 2 1 2 4



Marshall Law

CHASTISEMENT PUNCH

2 + 4 1 2 1 1 + 2

LOW KICK FLIP KICK

↓ + 3 4 ou ↓ + 4 3

TWO FLIP KICKS

3 + 4 3

SPINNING KICK COMBO

4 3 4

10 HITS COMBO

↘ + 1 2 2 1 3 3 3 4 3 4

Yoshimitsu

PROJECTION

→ ↘ ↓ ↙ ← + 1 + 2

FLIPPING STOMP

↗ + 3 + 4

SPIRAL LAUNCH

→ → + 3 + 4

SPIRAL DIVE (pendant le Spiral Launch)

1 + 2

KANGAROO KICK (pendant le Spiral Dive)

3 + 4

SAMURAI CUTTER

↓ ↙ ← + 3

SAW BLADE

← ← + 1

10 HITS COMBO

4 4 2 2 4 4 1 1 1 1

Michelle Chan

NELSON SUPPLEX

↘ + 1 + 2

SUPER UPPERCUT

→ + 1 + 4

EARTHQUAKE STOMP

↗ + 3 + 4

SWEEP BOW LEG

1 1 4 3

SIDE SPIN

3 + 4 4

10 HITS COMBO

2 1 1 2 3 3 3 4 4 1

Paul Phoenix

STRIKING SHIHO-NAGER

↘ + 1 + 2

DEATH FIST

↓ ↘ → + 2

ELBOW STRIKE

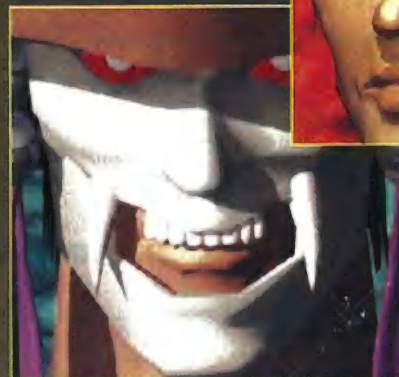
↓ → + 2

STOMACH THROW

1 + 3 + ←

10 HITS COMBO

1 2 3 1 4 2 1 4 2 1



Playstation

Tips

Pour jouer avec le plein écran (sans les barres d'énergie)

Pendant le jeu, enclenchez la Pause, appuyez sur Carré, Triangle, Croix et Rond, dans l'ordre et en maintenant la pression, puis appuyez deux fois sur Select. Enlevez la pause à l'aide du deuxième pad.



*Ah, liberté chérie!
Fini, le stress
des jauges
d'énergie qu'on
scrute d'un œil
inquiét tout en
se prenant des
coups.*

Tips

Pour faire les Furies sans se fouler

Rentrez dans les options et choisissez le niveau de difficulté Easy. Les contrôles devront inclure les rotations sur L1 et L2 et les coups spéciaux R1 et R2. Pendant le jeu, quand la barre d'énergie clignote en rouge, appuyez sur R1 et R2 en même temps.

Les Furies

EIJI, KAYIN ET SHO



ELLIS ET SOFIA



MONDO



DUKE



FO



RUN GO



GAIA



BATTLE ARENA



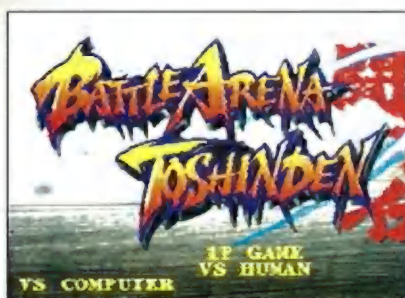
Le seul, le vrai, l'unique jeu de baston en 3D. J'en entends déjà qui protestent: "Et Tekken? Et Virtua Fighter?" Certes, mais aucun n'offre une telle liberté de déplacement dans l'aire de combat. Et en plus, il y a tout plein de purs tips!



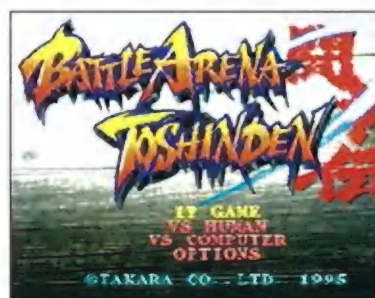
Tips

Pour jouer avec Gaïa.

Quand les différentes options se mettent en place, faites: Bas, Diagonale/Bas/Gauche, Gauche et Carré. Si c'est réussi, les options devraient virer au rose et une voix crie: "Fight!"



C'est à ce moment que l'astuce devra être réalisée.



Les options en rose indiquent que c'est réussi.



Placez-vous sur Eiji et maintenez Haut et appuyez sur Croix...



Gaïa apparaît alors. Des combats de folie en perspective.

TOHSHINDEN



Tips



Gaia VS Sho, voilà qui risque d'être chaud..



Une fois de plus, la magie opère: plein de jolies couleurs à l'écran. Youpi! Youpi!



"Prepare for the show!"

Pour réaliser peinaud la deuxième Fury "archissuperdurafore"

Commencez un nouveau combat, mettez le jeu sur Pause, puis faites Reset (souriez). A la mise en place des options, effectuez la manipulation suivante: maintenez Diagonale/Bas/Gauche et appuyez comme un fou sur Croix. "Fantastic!" devrait alors s'écrier votre console. Dans les options, choisissez une configuration (mode de difficulté Easy, A4) qui intègre les coups spéciaux sur L1, R1, L2 et R2. Enfin, pendant un combat (un vrai), appuyez simultanément sur les quatre boutons du haut (LR, etc.) et sur Select.

Tiens, les options en blanc. On peut dire que Tohshinden nous en fait voir de toutes les couleurs!



Les Super Furies

EIJI

↑ ↓ ↑ ↓ → ← → ← △ + ○

KAYIN

→ ↘ ↓ ← ↙ ← → ← ○ + ×

FO

× □ △ ○ ← → ← → △ + ○

ELLIS

↘ ↓ ↙ ↓ ↘ ← → ↓ △ + ○

SOFIA

↘ ↓ ↙ ↓ ↘ ← → ↓ △ + ○

RUN GO

↗ ↑ ↖ ← ↙ → ← ↓ △ + ○

MONDO (pendant le saut)

→ ↗ ↑ ↖ ← → ↘ ↓ △ + ○

DUKE

↘ ↓ ↙ ↓ ↘ ↓ ← → □ + ○

SHO

↓ → ↗ ↓ ↖ ← ↑ △ + ×

GAIA

↘ ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ ← → ↓ △ + ○



DRAGON BALL Z

Vous trouverez ci-dessous les coups spéciaux qui ne sont pas indiqués dans la notice. Ils sont parfois un peu difficiles à exécuter, mais soyez patient: ça paye...



Tip

Pour jouer avec cinq personnages cachés

A la page de présentation: ↑ Triangle ↓ Croix ← L1, → R1. Si tout a fonctionné, une nouvelle démo commence.



L'écran-titre indique: "Ultimate Battle 27".

C'est sur cet écran qu'il faudra agir.



SON GOKU S. SAIYAJIN

Super Meteo Smash (au corps à corps)

→ ↓ ↘ ↙ ← → □

Shiyunkanitou Kame Hame Ha

↓ ↘ ↙ ↘ ↘ ↘ → ○

Jumping Knee Lift

↘ ↗ ×

SON GOHAN

Chou-Bakuretsu Rush (au corps à corps)

→ ← ↓ ↑ □

Motion Cancell Chou Kameha

↓ ↘ → ← □

SON GOTEN

Response Rush (au corps à corps)

→ ↓ ↘ ↙ ↘ ↘ ↘ → ×

Super Goten Attack

Maintenir ↓ ↑ ○

TRUNKS (enfant)

Spirit Rush (au corps à corps)

→ ← ↓ ↑ ×

Dai-Kou Dan

↓ ↘ → ← ↘ ↓ ↘ → ○

TRUNKS

Burning Hells Attack (au corps à corps)

→ ← ↓ ↑ □

Energy Rush

← ↘ ↓ ↘ → ← ↘ ↓ ↘ → ○

PICCOLO

Namek Ryu Buku Retsu Ken

→ ← ↓ ↑ □

Makuu-Houi Dan

→ ↓ ↘ ↙ ← → ↘ ↓ ↘ ← ○

KRILLIN

Kamesen Ryu Geki Bu (au corps à corps)

→ ↓ ↘ ↙ ← → □

Makuu-Houi Dan

→ ↓ ↘ ↙ ← → ↘ ↓ ↘ ← ×



TENSHINHAN

Tai-Yo Ken

↓ ↑ ×

Suru-Sen Ryu (pendant le Tai-Yo Ken)

← ↘ ↓ ↘ → ○

Kai-Kou Ken

↘ ↗ ○

Suru-Sen Ryu Attack (au corps à corps)

→ ↓ ↘ ↙ ← → □

Shin Ki-Ko-Hou

→ ↓ ↘ ↙ ← ↘ ↓ ↘ → ○

GREAT SAIYAMAN

Great Dancing Attack (au corps à corps)

→ ↓ ↘ ↙ ← → ×

Great Kame Hame Ha

→ ↓ ↘ ↙ ← → ○

KAI-OH SHIN

Gekishin-Ou Ken (au corps à corps)

→ ← ↓ ↑ ○

Shin-Ouhoden Kien-Jin

→ ↓ ↘ ↙ ← ↘ ↓ ↘ → ○



N° 18

Pretty Kick

↓ ↘ → **B**

Pretty Drive Attack (au corps à corps)

→ ↘ ↓ ↙ ← →

Flash Beam Press (au corps à corps)

→ ↘ ↓ ↙ ←

N° 16

Tackle Destroyer Crush

← ↙ ↓

Hells Flash Attack (au corps à corps)

↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ →

Thunder Rocket Attack

↓ ↘ → ← ↙ ↓ ↘ →

CELL

Perfect Cell Smash

→ ← ↓ ↑

Chou Kame Hame Ha

→ ↘ ↓ ↙ ← →

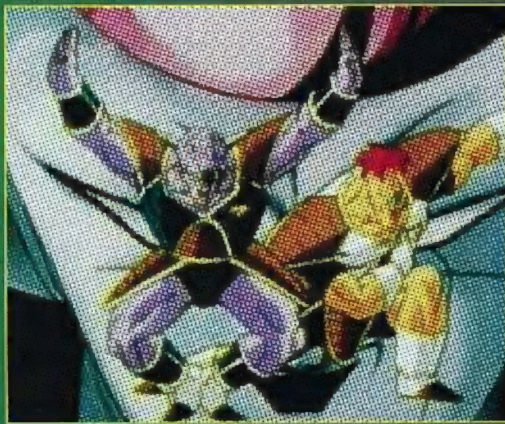
DOUBLER

Death Barage Lance (au corps à corps)

← → ↓ ↑

Death Flame

→ ↘ ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ →



MAJIN BUU

Buu Barage Attack

← → ↓ ↑ corps à corps

Buu Bomb

→ ↘ ↓ ↙ ← →

GOTENKS

**Gekitotsu Ultra Ranzoku Shine-Shine
Super Missile Kitu**

→ ↘ ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ →

Super Ghost Kamikaze Attack

→ ↘ ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ →

VEGETA

Galic Cannon (au corps à corps)

→ ↘ ↓ ↙ ← →

Big Bang Attack (pendant le saut)

↓ ↙ ← ← ↙ ↓ ↘ →

Final Blast Bomb (pendant le saut)

→ ← ↖ ↑ ↗ →



ZARBON

Shooting Star Combanation

Pendant le saut → ↓

Air Assault Crush (au corps à corps)

→ ↘ ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ →

Spread Balls

↓ ↘ → ← ↙ ↓ ↘ →

RECOM

Recom Fire Gun (au corps à corps)

← ↙ ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ←

Ultra Fighting Bomber

→ ↘ ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ →



GINEW

Throw Tackle

→ ↘ ↓ ◻

Great Attack (au corps à corps)

↓ ↘ ← → ↘ ↓ ✕

Body Change

→ ← ↘ ↓ ↘ → ◯

Damage Body Change

← → ↘ ↓ ↘ ← ◯

FREEZA

Death Psycho Kenesis (au corps à corps)

→ ← ↓ ↑ ◯

Freeza Psycho Kenesis

→ ↘ ↓ ↘ ← → ◯



SON GOKU (enfant)

Hastu-Shu Ken

← ↘ ↓ ↘ → ◻

Niyo Ibou Attack

Maintenir ← → ◻

Jan-Ken Ku

← → ◻

Jan-Ken Chogi

← → ✕

Jan-Ken Pa

← → ◻

Kuch Kame Hameha (pendant le saut)

→ ↓ ◯

Kame Hame Ha

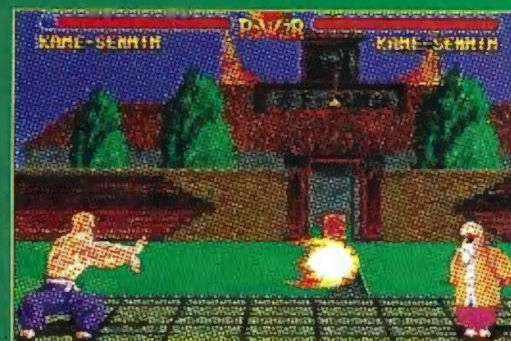
← ↘ ↓ ↘ → ◯

Giant Ape Transformation

← ↘ ↓ ↘ → ↘ ↓ ↘ ← ◻

Yudou Kame Hame Ha

→ ↘ ↓ ↘ ← → ◯



KAME-SENNIN (Tortue Géniale)

Nidan Hizake-Ri

→ ← → ✕

Kame-Sen Ryu Ken-Fu Shu

↓ ↘ ← → ✕

Tai-Ken Kame Punch

↓ ↘ → ◻

Kyo-Sui Ken

↓ ↘ → ◯

Ge-Dan Kiyo-Sui Ken

→ ↘ ↓ ◯

Zan-Zou Ken

→ ← → ◻

Kame Hame Ha

← ↘ ↓ ↘ → ◯

Tai-Ken Kame Kick

↓ ↘ → ✕

Ge-Dan Tai-Ken Kame Punch

→ ↘ ↓ ◻

Max Kame Hame Ha

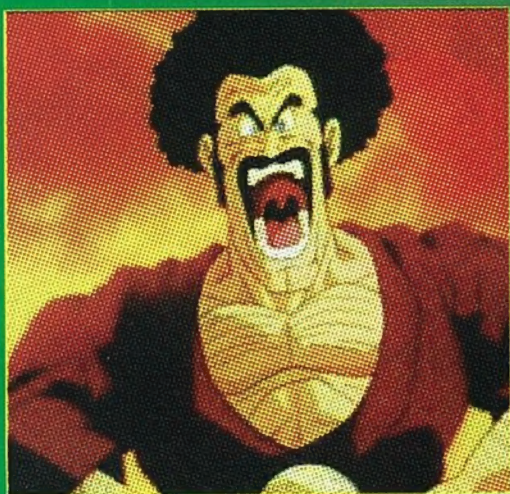
↓ ↘ ← → ◯

Mafuu Ba

→ ↘ ↓ ↘ ← ↘ ↓ ↘ → ◯

Bankoku Bitsu Kuri-Shou

→ ↘ ↓ ↘ ← ◯



MR SATAN

Base Ball Bat



Rolling Attack



Vulcan Jab



Very Very Punch



Metta Uchi-Eiyuran Bu



Dynamite Kick



Tokusei Bazooka Hau



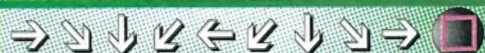
Tokusei Ultra Dai-Baku Dan



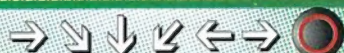
Shitsu-Bai



Champion No Ka-rei Na Mai

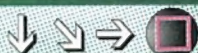


4 Renzo Baku Retsu Missile Lancer



SUPER SAIYAN 3

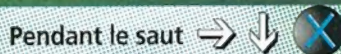
Dash Punch



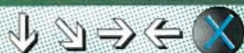
Saiyan 3 Attack (au corps à corps)



Slash Leg Down



Gail Shot Reverse



Thousand Combanation



Ki-Oi-Hou



Kame Hame Ha



Chou Kame Hame Ha :



Shun-Kan Itou Meteo Crash



Super Quick Kame Hame Ha

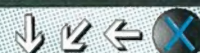


GOGETA

Meteo Attack



Hari-Tobashi (au corps à corps)



Screw Drop-Kick



Slash Down Kick (pendant le saut)



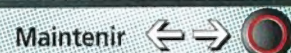
Shun-Khan Itou Slider



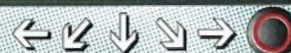
Shun-Khan Itou Slash Down



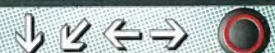
Ki-Oi-Hou



Ultra Super Dounuts



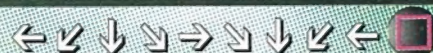
Final Kame Hame Ha



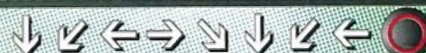
Gogeta Genki-Dama



Gogeta Meto Attack (au corps à corps)



Quick Ultra Ball



**Super
Nintendo**

DRAGON BALL Z

Après DBZ Playstation, voici la totale sur DBZ 3, le dernier épisode (de baston) sur Super Nintendo. Tout, vous saurez tout sur les coups spéciaux d'la mort, les modes Turbo «kitu» et autres tricheries. Bref, un Kame Hame Ha de tips.

tips

Pour augmenter sa puissance

Dans le mode «1P VS 2P», pendant le dialogue qui précède le match, faites :

- pour plus de force en attaque, Haut, L, Bas, Y (aura jaune).
- pour plus de force en défense, Gauche, L, R, Droite (aura bleue).
- pour plus de force en attaque et en défense, Bas, X, Haut, R (aura rouge).
- pour obtenir la super force en attaque, L, R, Haut, Bas, Y, X, Gauche, droite (aura jaune avec des éclairs).
- pour obtenir la super force en défense, Gauche, R, Haut, X, Droite, Y, Bas, L.

tips

Pour avoir le mode Turbo 1

Avant d'allumer votre consoles, sur le second paddle, maintenez la pression sur les boutons R et X jusqu'à l'apparition de l'écran-titre. Si le «3» bleuit, le tip est réussi.



Pour avoir le mode Turbo 2

Même procédé que le turbo 1 mais maintenez L, R et X.



Et voilà, le «3» de DBZ à changé de couleur, vous êtes passé à la vitesse supérieure!

3

LES METEOR SMASHES DE TOUS LES PERSONNAGES

(C-18 et Kai-oh Shin n'en ont pas...)

Tout les Meteor Smashes sont à exécuter au corps à corps.

GOKU ET GOTTEN

↙ ↓ ↘ → ↗ ↑ + B ou Y

TRUNKS (adulte)

→ ← ↓ ↑ + Y

PETIT TRUNKS

→ ← ↓ ↑ + B

VEGETA

→ ↘ ↓ ↙ ← → + Y

GOHAN

→ ↘ ↓ ↙ ← → + B

BUU ET DARBURA

← → ↓ ↑ + Y

tips

Pour jouer avec Trunks adulte

À la page de présentation quand le visage de Son Goku apparaît, faites :

Haut, X, Bas, B, L, Y, R, A.



C'est à ce moment précis qu'il faut faire le tip.



Si c'est réussi, Trunks sera de la partie. Exaltant, non?



BEST OF SNK SAMURAI SHODOWN II

Pour les heureux possesseurs de console Neo Geo ou Neo Geo CD, voici des tips furieux et des coups assassins signés SNK.

Puppet Changes

CHAM-CHAM
↘ ↓ ↙ ← ↓ ↘ **C**

NICOTINE
← ↙ ↓ ↘ ← → →

YUBEI YAGYU
→ ↘ ↓ ↙ ← → ← **D**

HANZO HATTORI
→ ← → ← → ← ↓ **A**

GENAN SHIRANUI
↘ ↓ ↙ ← ↓ ↘ **C**

EARTHQUAKE
→ ← → ← → ← ↓ **B**

NEINHALT SIEGER
→ ↘ ↓ ↙ ← → ← **A**

KYOSHIRO SENRYO
→ ← ↙ ↓ ↘ → ← **D**

UKYO TACHIBANA
↘ ↓ ↙ ← → ↓ ↘ **B**

NAKORURU
↘ ↓ ↙ ← ↓ ↘ →

CHARLOTTE
↘ ↓ ↙ ← ↓ ↘ **D**

WAN FU
→ ↘ ↓ ↙ ← → ← **D**

HAOMARU ET GENJURO
→ ↘ ↓ ↙ ← → ← **B**

GALFORD
→ ↘ ↓ ↙ ← → ← **C**

Super Attaques

HAOMARU
↘ ← ↙ ↓ ↘ → ← ↓ ↘ **B C**

NAORURU
↘ ↓ ↙ ← → ↓ ↘ **B C**

HANZO ET GALFORD
→ ← → ← → ← ↓ **B C D**



Sayonara Kuroko

À la page de sélection du personnage en mode 2 joueurs, faites:

↑ ↓ ← ↑ ↓ → **A**

Vous pourrez alors choisir Kuroko comme combattant.

KUROKO

Coups Spéciaux

↓ ↘ → **A**
↓ ↘ ↓ → **B**
↙ → **A**
→ ← ↙ ↓ ↘ → **A**
↓ ↙ → **A**
↙ ↓ → **B C**
↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← **A**
↓ ↙ → ↙ → **B C**

Puppet Changes

↙ ↓ ↘ → ↓ ↘ →
→ ↘ ↓ ↙ ← → **A B**
→ **A B C**
→ ↘ ↓ ↙ ← **A**
Plusieurs fois sur **C**
→ **B C D**

Parade

A B C
OU **B + C + D**



La Fury des boss

RUGAL
→ ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ← **B C**

SAISYU
↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → **C**

Mettez les boss de votre côté!

Pour jouer avec les boss, rendez-vous dans le mode "Team VS Play", validez le "Yes" du "Team Edit", puis faites:

↑ + **B** ⇒ + **C** ← + **A** ↓ + **D**

Omega Rugal et Saisyu Kasanagi devraient sortir du néant pour rejoindre les combattants disponibles.



Pénétrez dans le mode "Team VS Play".



Placez-vous sur le Team Edit, validez la manip'.

Les boss de la mort sont là!



A présent, personne ne vous résistera.



MORTAL KOMBAT[®] 3



AVALE ton GOÛTER
Avant d'avaler tes DENTS



Tous les coups sur le 36 15 ACCLAIM et au 36 68 10 25*

SUPER NINTENDO
PAL VERSION

GAME BOY

MEGA DRIVE

SEGA
GAME GEAR

Williams
Williams Entertainment Inc.
A subsidiary of WMS Industries Inc.

MIDWAY
Midway Manufacturing Company
A subsidiary of WMS Industries Inc.

Acclaim
entertainment S.A.

Mortal Kombat[®] 3 ©1995 Midway Manufacturing Company. All rights Reserved. Mortal Kombat, The Dragon Logo, MK3 and the character names are trademarks of Midway Manufacturing Company. Distributed under license by Williams[®] Entertainment Inc. Williams[®] is a trademark of WMS Games Inc. Developed under license by Sculptured Software, Inc. Nintendo[®], Super Nintendo Entertainment System[™] and Game Boy[™], the Nintendo ProductSeals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. All rights reserved. Sega, MegaDrive and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises Ltd. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment TM, © & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved. Licensed from Midway[®] Manufacturing Company. All rights reserved.